

# Ombres d'Esteren

## Feuille de personnage

Nom : Carcyn Langue-de-bois      Joueur : Mnioni

Sexe : H Âge : 34 Peuple : Tri-Kazel      Métier : Varigal

Description : Carcyn a l'apparence et le flegme d'un veil homme. Ses cheveux sont blancs, sa peau est couverte

### Voies

Combativité : 3

Empathie : 2

Créativité : 4

Raison : 1

Idéal : 5

### Avantages

Intuitif

### Désavantages

Aqueusie

### État de santé

Bon 0 0 0 0 0

Moyen -1 0 0 0 0 0

Grave -2 0 0 0 0

Critique -3 0 0 0 0

Agonie 0



Vigueur : 9

Survie : 3

## Domaines & Disciplines

### Artisanat

OOOOO+(CRÉA:4)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Combat au C.

●●●OO+(COMB:3)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Discretion

OOOOO+(EMP:2)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Érudition

OOOOO+(RAI:1)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Magience

OOOOO+(RAI:1)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Milieu Naturel

●●●●●+(EMP:2)

Bonus :    Malus :

Disc : Faune et flore 6

Disc :

Disc :

### Mys. Demorthèn

●●OOO+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Occultisme

OOOOO+(RAI:1)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Perception

●●●●O+(RAI:1)

Bonus :    Malus : ~1

Disc :

Disc :

Disc :

### Prière

OOOOO+(IDÉ:5)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Prouesses

●●OOO+(COMB:3)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Relation

OOOOO+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Représentation

OOOOO+(CRÉA:4)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Science

OOOOO+(RAI:1)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Tir & Lancer

OOOOO+(COMB:3)

Bonus :    Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

### Voyage

●●●●●+(EMP:2)

Bonus : +1 Malus :

Disc : Chemins de traverse (Varigal)

Disc :

Disc :



# Armes

Épée courte dom: 2  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:  
 \_\_\_\_\_ dom:

Potentiel: 2

# Attitudes de combat

CàC/Tir

- ⊕ Standard  
Att: 6/3 Def: 8 Rap: 5
- ⊕ Offensive  
Att: 8/5 Def: 6 Rap: 5
- ⊕ Défensive  
Att: 4/1 Def: 10 Rap: 5
- ⊕ Rapide  
Att: 6/3 Def: 6 Rap: 7
- ⊕ Mouvement  
Att: 0/0 Def: 10 Rap: 5

# Défense:

00000 00000

# Rapidité:

00000

# Armures:

Bouclier rond (1)  
 Cotte de cuir (1)



# ⊕ Équipement

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Trésor

- 0  Braise
- 0  Azur
- 0  Givre

# Objets précieux

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Artefact

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Arts de combat

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ⊕ Ressources

00000 00000 00000  
 00000 00000 00000  
 00000 00000 00000

# Rindath

Score: 9 / 9



# Ogham:


# Exaltation

Score: 15 / 15



# ❄ Miracles majeurs:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# ❄ Miracles mineurs:

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

# Flux



Flux minéral  
 00000 00000 00000

Flux végétal  
 00000 00000 00000

Flux organique  
 00000 00000 00000

Flux fossile  
 00000 00000 00000



## Histoire

Lieu de naissance : Taol-Kaer - Duché d'Osta-Baille - Rural

Classe sociale : Paysan

Revers : Adversaire - Maladie - Solitude

Fils de paysans, Carcyn a grandi dans une ferme. Dernier de sa fratrie, rien de bien intéressant l'attendait dans la vie. Faisant montre d'une certaine affinité pour le monde sauvage et ayant peu d'égard pour sa vie, il devint l'apprenti d'un Vorigal.

## Santé mentale

Résistance mentale : 10

	Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
TRAUMA :	● ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○
Endurcissement :	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○

Désordre : *Mélancolie*

Acc./Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



## Personnalité

Conscience : 6

Instinct : 7

Orientation : *Instinctive*

Traits de caractère : *Qualité : Incorruptible*

*Défaut : Austère*

## Travers


*Passion* : 3

*Subversion* : 4

*Émotivité* : 2

*Doute* : 1

*Culpabilité* : 5

 **Points d'Expérience** : Reste : 45    Total : 100

Faits marquants : Il avait l'habitude de servir de guide de forêt pour accompagner la noblesse locale dans la forêt mais un jour malheureux sa cohorte tomba sur une chose dans les bois. Il parvint à retenir la chose suffisamment longtemps pour que ses clients prennent la fuite mais il faillit se faire éborgner (cicatrices visage, loyauté).

